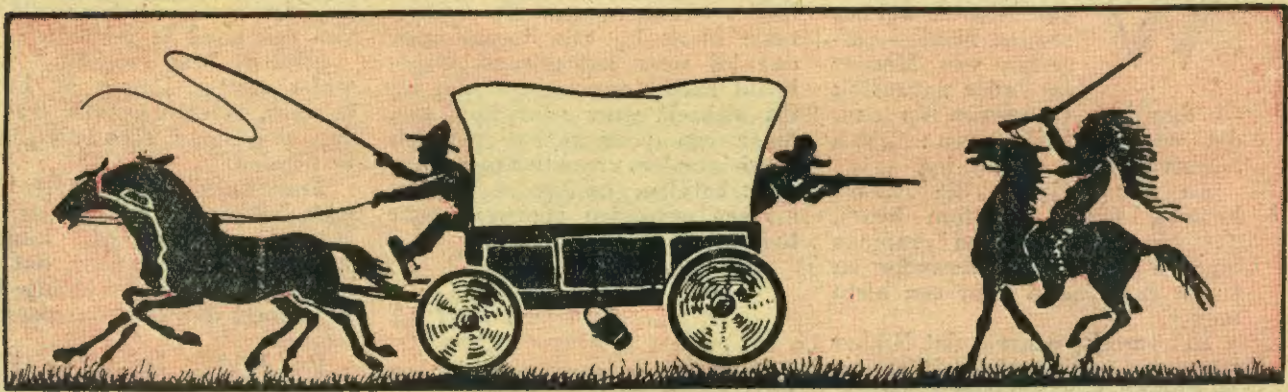
SJORS

BEHOORT BIJ PANORAMA

27 FEBRUARI 1936







HET INDIANEN- EN COWBOYSPEL (Zie pag. 6)

NIKKER'S GEHEIMPJE



Dit is het verhaal van een meisje, dat dolveel van haar speelkameraadje, den hond Nikker, 'n echten wildebras, houdt.

Wanneer Nikker soms plotseling verdwijnt, besluit het meisje hem te volgen, hetgeen een ontmoeting ten gevolge heeft.

WANNEER iemand Annie zou vragen, van wien ze wel het meeste hield — afgezien van Moeder en Vader natuurlijk — dan kun je er van op aan, dat ze antwoorden zou: „Van Nikker!"

En alle anderen, die Nikker kennen, zeggen op hun beurt, dat hij een brave en grappige hond is, een echt schrander en trouw hondebeest voor een klein meisje.

Het spreekt vanzelf, dat Nikker zoo zwart is als roet, want anders had hij zoo'n naam niet gekregen. Overigens zit hij vol grappen en streken, terwijl hij zoo speelsch is, dat hij 's avonds doodmoe zijn mand opzoekt, om van zijn dagelijksche hondendrukte te gaan uitrusten.

Eens op een goeden dag bleek Nikker de deur uitgeloopen en verdwenen te zijn.

Annie liep overal rond om hem te zoeken, terwijl ze steeds maar zijn naam riep, doch tevergeefs: er kwam geen Nikker met vroolijke oogen en lachenden bek aangesprongen.

Eerst 's avonds belde er een politie-agent aan, die vertelde, dat hij Nikker op heeterdaad betrapt had bij het opgraven van een been in een van de groote bloembedden van het park. De agent had den misdadiger gegrepen en op diens halsband gelezen, waar hij woonde.

Annie's vader vond het geval heelemaal niet prettig, want hij moest een boete betalen, omdat Nikker zooveel planten beschadigd had.

„In het vervolg moet je beter op Nikker passen, Annie!" zei vader. „Hij mag den tuin niet uit, en hij moet aan de lijn, wanneer hij met ons gaat wandelen."

Maar desondanks gebeurde het nog dikwijls, dat Nikker plotseling verdwenen was. En telkenmale bleek bij zijn terugkomst, dat hij weer kattekwaad uitgehaald had. Gewoonlijk kwam hij uit zichzelf weer naar huis toe, maar een paar malen moesten Annie's ouders vreemden menschen geld betalen, omdat ze Nikker als een gevonden voorwerp naar huis terugbrachten.

Aan den ketting

EN toen er eens een jongen kwam, die een droevig verhaal vertelde van zijn door Nikker gescheurde kousen, zei Vader:

„Annie, nu je niet beter op dien stouten hond past, zal ik hem thuis ook aan den ketting leggen!"

„Maar, vader, ik ben er zeker van, dat die jongen met Nikker is gaan spelen en het dier zoo door het dolle heen gebracht heeft, dat hij in zijn speelschheid die kousen stuk getrokken heeft," riep Annie uit, om haar wildebras van een hond te verdedigen.

„Dat is best mogelijk," sprak vader streng, „maar ik bedank er voor, ieder oogenblik ter wille van den hond schadevergoeding te betalen."

Annie huilde van ganscher harte, toen Nikker in den tuin aan den ketting werd gelegd, want ze vond het heel erg naar, dat haar kwieke, levenslustige hondje belet werd meer dan een paar passen te loopen.

En Nikker huilde en jankte op zijn beurt, terwijl hij tevergeefs aan den ketting trok, om weer vrij te zijn.

Voor Annie was het nu lang zoo prettig niet meer, om met haar vriendje te spelen, want ze zag maar al te goed, dat het dier verdrietig was.

„Ik heb zoo'n idee, dat Nikker een geheimpje heeft — dat hij, wanneer hij zoo opeens verdween, steeds naar eenzelfde plaats toe ging," peinsde Annie. „Misschien heeft hij ergens een broertje of een zusje — of mogelijk is het ook, dat hij zoo nu en dan eens bij een anderen hond een praatje gaat maken — het moet wel hard voor hem zijn, dat hij daar nu niet meer heen kan gaan!"



Nikker's bruine oogen keken haar zoo smeekend en bedroefd aan.

Annie's plan

OP een vrijen namiddag kon Annie het niet langer meer aanzien — Nikker's bruine oogen keken haar zoo smeekend en bedroefd aan, dat zij een besluit nam....

Ze deed het tuinhek open en bevrijdde Nikker van zijn ketting!

Een, twee, drie maakte de hond zich uit de voeten, terwijl Annie achter hem aanholde!

„Nu eens zien, waar hij heen gaat!" dacht ze, al rennende, om het dier vooral niet uit het oog te verliezen. Ze was heelemaal vergeten, dat moeder haar verboden had alleen de straat op te gaan, maar gelukkig was er geen verkeer op dat oogenblik.

Wat had het meisje een moeite om den kleinen Nikker te volgen; ze raakte er bijna van buiten adem. Eindelijk bleef de zwarte viervoeter voor een tuinhek staan, waarvan het deurtje echter gesloten was.

„Waf-waf!" blafte Nikker vroolijk, alsof hij zijn komst wilde aankondigen, en hij kwispelde met zijn staartje, dat het een lust was.

Een dame kwam naar buiten op de veranda van het huis, dat in den tuin stond, en zij riep verrast uit:

„Neen maar! Ben je weer teruggekomen, Zwartje? Dat is nog eens aardig van je, om Emmie weer eens op te zoeken! Kom maar mee!"

Juist toen de dame het tuindeurtje voor den van blijdschap wild heen en weer springenden Nikker wilde openen, viel haar oog op Annie, die het tooneeltje aandachtig gadesloeg.

„Wat wil je, meisje?" vroeg de dame vriendelijk.

„Ik zou graag willen weten, of Nikker hier op visite gaat. — Ik zag hem hierheen loopen!"

„Nikker?.... O, je bedoelt dien kleinen, zwarten hond? Kom dan maar mee, dan kun je zelf zien, wat hij hier komt doen!"

Wat Annie zag

ZOO ging Annie dan met de dame mee, die haar binnenliet en naar een kleine, lichte slaapkamer leidde, waar een meisje, dat ongeveer even oud was als Annie, in bed lag. Voor het meisje zat Nikker met een poppenhoed op zijn kop!

„O, dus jij bent het, die Nikker steeds gaat bezoeken?" vroeg Annie het meisje, dat Emmie bleek te heeten.

Emmie knikte bevestigend.

„Ik wist niet, dat hij Nikker heette — Zwartje heb ik hem steeds genoemd — maar Nikker vind ik toch een aardiger naam. Ik ben zoo blij, dat hij weer teruggekomen is — de laatste dagen had hij zich niet meer laten zien. En ik houd toch zooveel van hem!"

Toen moest Annie vertellen, waarom de hond weggebleven was, en zoo werden de beide meisjes, onder het vertellen door, goede vriendinnen.

Het bleek, dat Emmie, die door een val met haar autoped een been gebroken had, langen tijd stil in bed moest blijven liggen, iets wat haar heel erg verveelde. Eens was Nikker brutaalweg het huis komen binnenwandelen, toen de voordeur even opengestaan had. Het eerste bezoek bleek hem zoo goed bevallen te zijn, dat hij steeds weer teruggekomen was, tot groote blijdschap van Emmie, die zich daardoor lang niet meer zoo verveelde.

Zoo kwam dan onder het vertellen door het oogenblik, dat Annie met Nikker weer naar huis toe moest gaan, maar bij het afscheid nemen vroeg men haar te beloven — ten minste als Annie's moeder dat goed vond — dat ze spoedig met Nikker weer eens zou komen aanwippen.



„Nu eens zien, waar hij heen gaat!" dacht Annie.

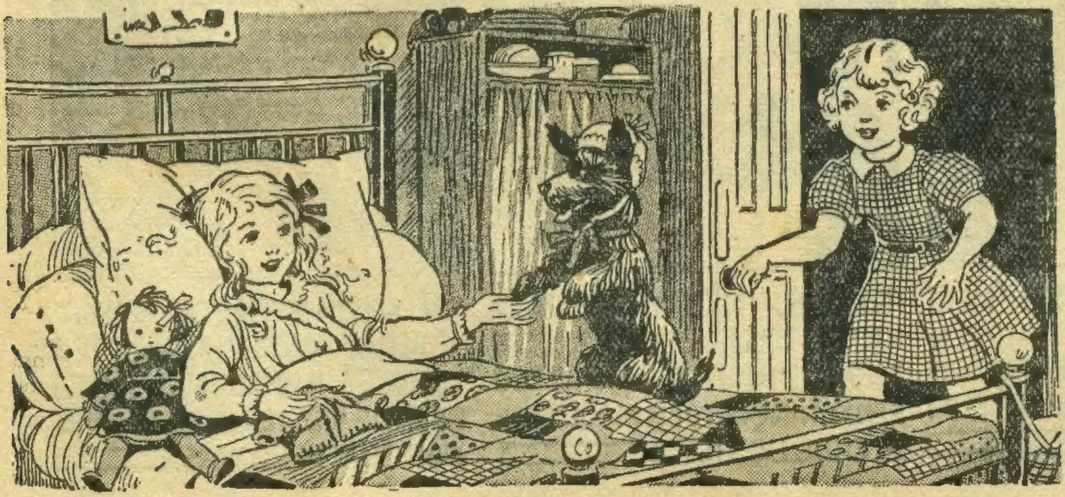
Twee gezworen vriendinnen

THUIS vertelde Annie alles in kleuren en geuren aan moeder en vader, die haar toestemming gaven, haar nieuwe vriendinnetje weer te gaan opzoeken.

„Dan kun je meteen op Nikker passen, zoodat hij geen kattekwaad meer uithalen kan!" zei moeder nog.

Zoo lang Emmie het bed houden moest, brachten Annie en Nikker haar iederen dag een bezoek om met de patiënt te spelen. En later, toen Emmie's been weer heelemaal genezen was, kwam Emmie op haar beurt op visite bij Annie aan huis. De meisjes waren erg blij, dat ze elkaar hadden leeren kennen en op die wijze vriendinnetjes geworden waren.

„En dat hebben we aan kleinen Nikker te danken!" zei Emmie, en ze gaf hem een extra lekker soepbeen om naar hartelust op te kluiven.

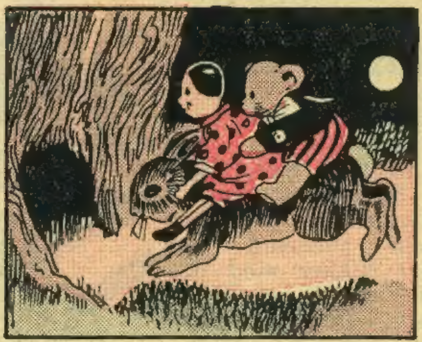


Voor het meisje zat Nikker met 'n poppenhoed op zijn kop.

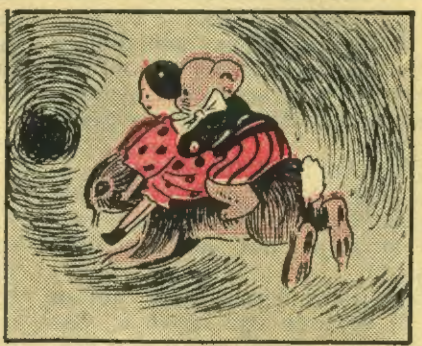
TEDDIE IN POPPENLAND



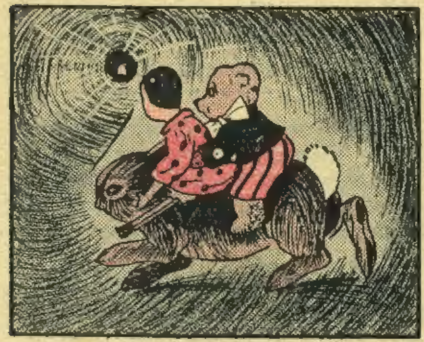
HET HAASJE BLEEF RUSTIG STAAN,TOEN TEDDIE POP LIESJE BEHULPZAAM WAS, OM OP ZIJN RUG TE KLIMMEN. HET BEERTJE GING DAARNA ACHTER LIESJE ZITTEN.



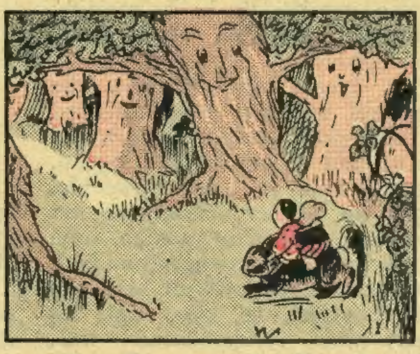
TOEN SPRONG HET HAASJE MET 'N WIP VOORUIT EN BEGON MET GROOTE SPRONGEN TE RENNEN, TOT ZIJ BIJ EEN DONKER HOL AAN DEN VOET VAN EEN BOOM KWAMEN.



ROEF! -GING HET DAT HOL BINNEN. "WAAR GAAN WE TOCH HEEN?" VROEG TEDDIE, TOEN ZE EEN LANGE, DONKERE GANG DOORSTOVEN.-"DAT IS 'N VERRASSING!" ZEI DE HAAS.



DIE ONDERAARDSCHE GANG BLEEK HEEL LANG TE ZIJN, MAAR POP LIESJE WAS HEELEMAAL NIET BANG, WANT ZE VOELDE DAT TEDDIE HAAR STEVIG VAST HIELD.



TEN LESTE KWAMEN ZE UIT HET DONKER WEER IN EEN LICHTERE BUITENWERELD. NU WAREN ZE IN HET AVONTUREN BOSCH, WAAR ALLE BOOMEN GEZICHTEN HEBBEN!



ZE HOORDEN ZACHTE MUZIEK SPELEN IN DE VERTE, WAAR TUSSCHEN DE BOOMSTAMMEN EEN MERKWAARDIG LICHT SCHEEN. WAAR ZOUDEN ZE NAAR TOE GAAN?



"O, DAAR IS DE ELFENKONINGIN!" RIEP TEDDIE EENSKLAPS UIT. TOEN ZE EEN GROEP ELFJES ZAGEN, DIE RONDOM DE ELFENKONINGIN VERZAMELD WAREN.



HET HAASJE HIELD VOOR DEN TROON HALTEN TEDDIE HIELP POP LIESJE TOEN AFSTIJGEN.-"WAT IS DE ELFENKONINGIN TOCH MOOI!" FLUISTERDE LIESJE.



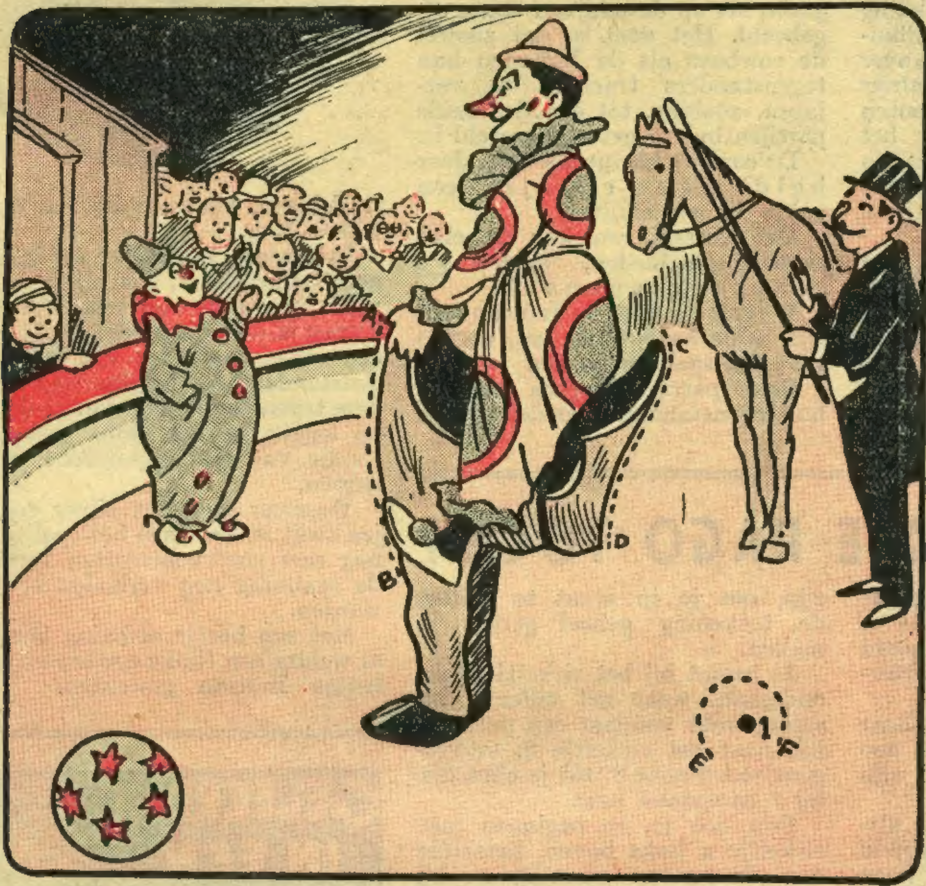
"WELKOM IN ELFENSTAD!" BEGROETTE HEN DE KONINGIN, TERWIJL ZE TEDDIE HAAR HAND REIKTE. HET BEERTJE KUSTE DIE, ALSOF HIJ 'N HOFFELIJK HEER WAS.

HET CIRCUS RATAPLAN

HET circus Rataplan is weer eens in de stad gekomen, tot groot vermaak van alle kinderen en van vele volwassenen, die van dieren en van clowns houden.

Nadat de directeur van het circus het rekenende paard gelegenheid gegeven heeft, het publiek met zijn wondere kunst te vermaken, komt er plotseling een zonderlinge ezel de manege binnen, op wiens rug een clown gezeten is.

August de Domme, — zoo heet die clown, — stelt zijn rijdier aan het publiek voor en vertelt dan, dat hij zijn ezel eens een paar toeren zal laten verrichten, die heel wat interessanter zullen zijn dan die van het rekenende paard.



Doch nauwelijks heeft August de Domme uitgesproken, of zijn ezel......

Neen, ik vertel het liever niet, wat er toen gebeurde, want het is beter, dat je dit zelf onderzoekt en met je eigen oogen aanschouwt.

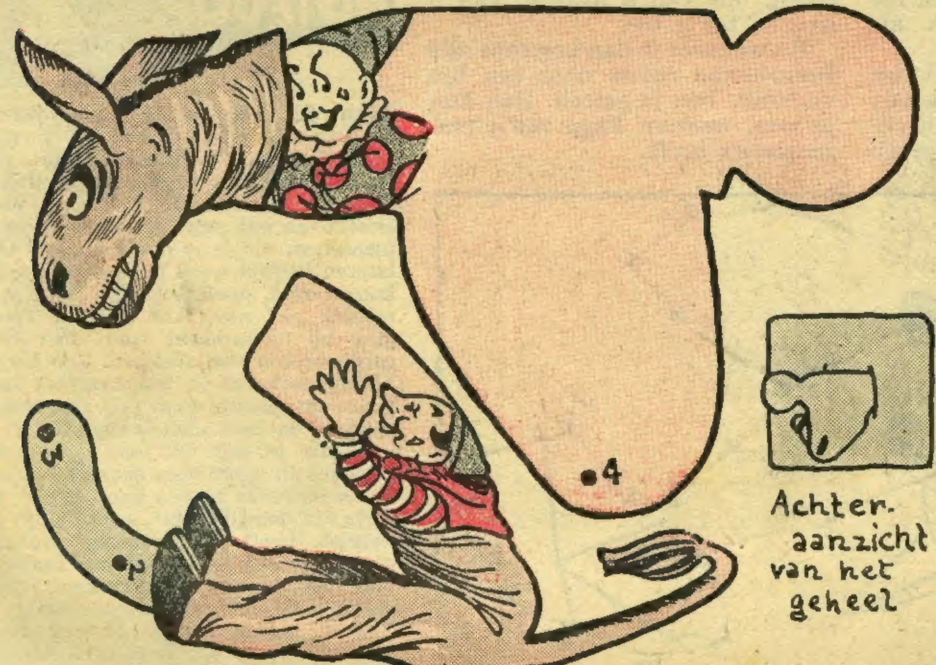
Ja, lijmpot, schaar en karton zijn weer noodig; dat heb je al goed begrepen! De plaat wordt weer netjes op het karton geplakt en dan onder een stapel boeken goed vlak gedroogd.

We knippen de drie stukken, waaruit de teekening bestaat, uit, en snijden vervolgens in het grootste stuk met een scherp zakmes langs de stippellijnen A-B, C-D en E-F.

Het stuk, waarop de clown met den staart staat, steek je met de grijze lip in de gleuf E-F, zoo dat punt 2 op die lip achter punt 1 op de groote plaat komt te liggen, waarna je de beide punten door middel van een papierklemmetje met elkaar verbindt.

Daarna steek je de rose lip, waarop het hoofd van den gestaarten clown voorkomt, in de gleuf C-D.

Ten slotte neem je het andere stuk, waarop de ezelskop voorkomt, houdt dit achter de groote plaat, steekt den ezelskop door gleuf A-B naar voren en verbindt punt 3 (op de reeds genoemde grijze lip van het andere stuk) en punt 4 (op het rose gedeelte van den ezelskop), ook door middel van een papierklemmetje met elkaar.



Klaar is Kees! Beweeg nu maar eens het ronde gedeelte van de rose lip heen en weer....

Zie je nu, wat er met den ezel van August den Domme gebeurde? Ja? Goed zoo! Nu, dat was een aardig clownsnummer, dat daar in circus Rataplan ten beste gegeven werd, nietwaar?

INDIANEN EN COWBOYS



Een aardig nieuw spel om met z'n tweeën te spelen

OP bladzijde 1 staat een nieuw spel afgedrukt, dat betrekking heeft op den tijd, toen de roodhuiden nog heer en meester waren over de Noord-Amerikaansche prairies en de blanken op hun grooten tocht van het Oosten naar het Westen dikwijls door de Indianen aangevallen werden, waarbij het dan tot verbitterde gevechten kwam.

Je moet beginnen de plaat van pagina 1 op een stuk stevig karton te plakken en haar dan uit te knippen. De vier rondjes onderaan worden eveneens uitgeknipt.

Een der spelers is Indiaan en heeft dan ook de twee rondjes met Indianen erop, de andere speler, die dus cowboy is, heeft de twee andere rondjes, waarop een cowboy voorkomt.

De spelers leggen hun rondjes op de hokjes, waarin dezelfde figuren als op de schijven staan afgebeeld. Het doel is, dat zoowel de cowboys als de Indianen hun tegenstanders trachten te verjagen, zoolang, tot een der beide partijen buiten gevecht gesteld is.

De cowboy begint het spel, door beide zijne rondjes een vakje te verschuiven.

Dat verschuiven kan in elke richting geschieden, behalve schuin (diagonaal).

Vervolgens doet de Indiaan met zijn beide rondjes een zet, en zoo gaat het spel om en om.

Beide partijen moeten trachten hun tegenstander in een der hoeken te dringen, vanwaar hij niet ontwijken kan.

Indien een van beiden zoo in het nauw gebracht is, dat hij — wanneer zijn beurt van schuiven gekomen is — zijn rondje slechts in een vakje naast dat van zijn tegenstander kan leggen, dan kan deze tegenstander zijn rondje daarop leggen en het aldus geslagen rondje van den ingeslotene wegnemen.

Wanneer men een zijner rondjes kwijt is, kan men het spel toch nog zeer goed voortzetten, terwijl de spanning nog verhoogd is geworden.

Met een beetje oefening ben je al weldra een flinke cowboy en een listige Indiaan geworden.

WAT DOET DIE PAGO TOCH?

OP deze vreemdsoortige plaat zie je Pago, het negertje, of liever gezegd: je ziet zijn hoofd te midden van cijfertjes, lettertjes en eenige lijntjes.

Pago amuseert zich blijkbaar best, ten minste hij ziet er zoo vroolijk uit, dat hij wel in zijn schik moet zijn.

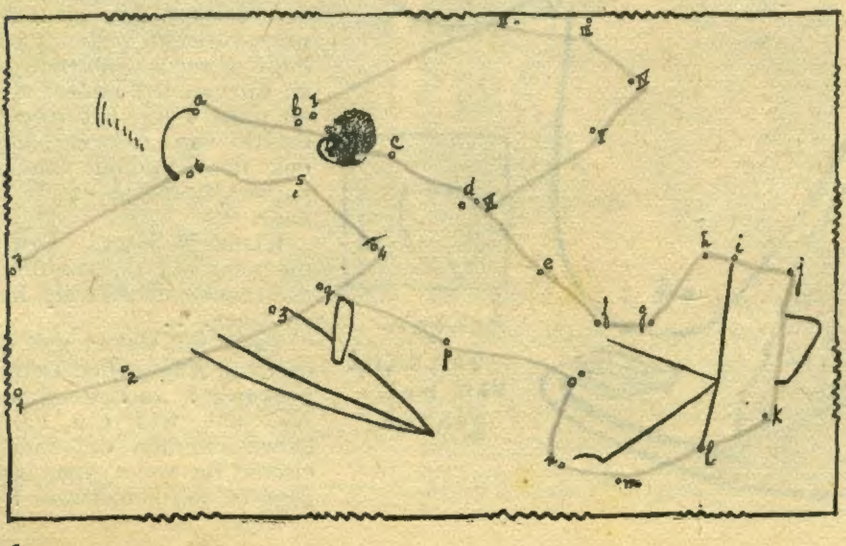
Nu, als je wist wat Pago uitvoert, zou je hem ongetwijfeld groot gelijk moeten geven, want er zijn maar weinig negertjes, die zoo'n buitenkansje beleven als Pago op het plaatje.

Het plaatje is echter bij lange na niet af, terwijl de ontbrekende lijnen door cirkeltjes, waarbij cijfers en letters staan, aangegeven zijn, om je in staat te stellen de teekening geheel gereed te maken.

Je begint bij het cirkeltje links onderaan, waar het cijfer 1 bij staat, trekt vandaar een potloodlijn naar het cirkeltje 2, vervolgens van 2 naar 3, tot je eindelijk bij 7 aangeland bent.

Dan doe je, te beginnen met cirkeltje a links boven, hetzelfde met de punten waar letters bij staan, dus van a naar b, van b naar c, tot g toe.

En wanneer je dan nog eens alle Romeinsche cijfers door een lijn verbindt, ben je gereed. Dan kun je zien, waarom Pago zoo'n reuzenplezier heeft.





Een der beroemdste componisten van alle tijden was zeker wel Ludwig van Beethoven, die de wereld heel wat prachtige muziek heeft nagelaten. Maar tevens was Beethoven ook een der ongelukkigste menschen, die je je denken kunt. Op lateren leeftijd werd hij namelijk volkomen doof, zoodat hij zelfs zijn eigen muziek niet meer kon hooren. Toch ging hij onvermoeid voort met het componeeren van stukken. Zoo heeft hij bijvoorbeeld de zoogenaamde negende symphonie nooit met zijn ooren gehoord en haar toch gemaakt.

Zooals je zelf ook wel eens heel zachtjes in gedachten neuriet, zoodat je het niet eens hooren kunt, terwijl je toch wel degelijk weet, welk liedje je neuriet, heeft de prachtige muziek natuurlijk ook in de ziel van Ludwig van Beethoven weerklonken. Zijn ooren had hij daarbij niet noodig.

Toch voelde Beethoven zich heel ongelukkig. In zijn testament komen namelijk de droevige woorden voor: „Ik ben eenzaam."

ONS EIGEN RAADSELHOEKJE

EEN VREEMDSOORTIGE VERZAMELING



Ja, een vreemdsoortige verzameling van verschillende figuurtjes is dit raadsel terecht.

Zoo op het eerste gezicht zou je niet zeggen, dat daar een goede Nederlandsche zin staat, maar als je eenmaal weet, wat je met die plaatjes moet doen, zal het je met een weinig moeite wel gelukken, den bewusten zin te vinden.

Vijf rijen van teekeningetjes zie je onder elkaar staan. Je moet natuurlijk — precies als bij gewoon schrift — links bovenaan beginnen, en leest dan naar rechts, om zoo de vijf geteekende regels een voor een te ontcijferen.

Dat plaatjes lezen gaat nu als volgt: van de eerste teekening bepaal je den naam en schrijft de eerste letter van dien naam op, vervolgens doe je hetzelfde met het tweede teekeningetje en gaat zoo de heele geteekende puzzle rond.

De zwarte sterren geven de afscheiding tusschen de woorden van den zin aan, zoodat die sterren in den tekst niet meetellen.

Als je den zin ontcijferd hebt, moet je dien maar eens de volgende week met onze oplossing vergelijken, om te zien of je het goed gedaan hebt.

HET SNEEUWBALLENGEVECHT

Het gaat er lustig toe op het plaatje, waar vijf meisjes een hevig sneeuwballengevecht leveren tegen een aantal jongens, die het eigenlijk al verloren hebben en tusschen de boomen gevlucht zijn, om zich daar te verbergen.

Wanneer je de jongens niet mocht zien, moet je maar eens goed op de teekening zoeken. Misschien dat je ze vindt, wanneer je het plaatje onder het zoeken een beetje ronddraait.

Hoeveel jongens kun je wel vinden?



OPLOSSINGEN

HOEVEEL HELPERS HAD LURIFAX?

Lurifax had in het geheel drie helpers!

HOEVEEL KOEIEN WAREN ER?

Er waren in het geheel twee koeien, die te zien waren, wanneer je het plaatje omkeerde. Een koe zat in den boom en de andere tusschen de struiken aan den rechterkant van het omgekeerde plaatje.

JUMBO IS JARIG

Jumbo was 87 jaar oud.

WIESJE'S GRIFFEL

Toen Wiesje haar lei had opgemeten met behulp van haar griffel, wist ze, dat de lei twintig vierkanten met een lengte en een breedte ter grootte van haar griffel inhield. Zoo'n vierkant was dus 720 vierkante centimeter gedeeld door 20 — (720 : 20) —, dus 36 vierkante centimeter groot. Dan was Wiesje's griffel dus 6 centimeter lang.


SJORS VOORZITTER VAN D' REBELLEN-CLUB
EN EEN VRUCHTELOOZE JACHT.
LATEN WE ONS ZELF NOU NIKS WIJS MAKEN – HIJ IS HEELEMAAL GEEN JACHTHOND !!
ALS JE MAAR GEDULD HEBT EN HEM EEN GOEDE KANS GEEFT!
IN IEDER GEVAL STAAT HIJ NOU NIET TELKENS STIL!!
ER IS TOCH HEELEMAAL GEEN REDEN VOOR HEM, OM STIL TE STAAN ?
JE WILT HET ZEKER DOEN VOORKOMEN OF HIJ ALTIJD SLAAPT ??
EEN HARDLOOPER IS HIJ ZEKER NIET !!
JE KUNT NIET ZEGGEN DAT HIJ ONOPLETTEND IS – HIJ SNUFFELT ALSMAAR !
LATEN WE DAAR NIET OVER PRATEN – HIJ RUIKT ZELFS EEN OUD BORD : JAGEN VERBODEN
NOU KUNNEN WE ZIEN, WIE GELIJK HEEFT, DAAR LOOPT EEN KONIJN !!
REUZE! MAAR WAAR IS DE HOND NOU ??
KIJK, KIJK, – IK VIND WEL, DAT HIJ ERG GEMAKZUCHTIG IS VOOR EEN JACHTHOND !!
JIJ HEBT TOTAALGEEN GEDULD – HET KONIJN HEEFT ZICH NATUURLIJK VERBORGEN IN HET STRUIKGEWAS EN NOU WACHT DE HOND TOT HIJ ERUIT KOMT !!
KOEST! VOORUIT! NOU ZAL JE ZIEN SJORS, DAT HIJ EEN ECHTE JACHTHOND IS !?!